

5 ¡FANTASTICOS JUEGOS!

Y...

5 ¡BUENAS UTILIDADES!

NUMERO 10 programas EXTRA



DIRECTOR GENERAL
José Luís Fernández
DIRECTOR EDITORIAL
Pino Croci
DIRECTOR PUBLICIDAD
Joan Caballería
DIRECTOR CREATIVO
Jordi Nin
FOTOGRAFIA
Josep Mª Fabregà
ILUSTRACION
Jordi Bartoll
SUPERVISION TECNICA
Manuel Panicello
REDACCION
Ora Celli, María José Brime
IMPRESION

D.L.B. B-32.688-85
FOTOCROMOS
Muralcrom, S.A.
Numancia, 55-57 - 08029 Barcelona
FOTOCOMPOSICION
Typex, S.A.
Llansá, 37 - 08015 Barcelona
EDITA
Inforpress, S.A.
Aragón, 63 - 08015 Barcelona
DISTRIBUYE
Coedis, 63 - Valencia, 245

Administración INFORPRESS, S.A. Aragón, 63 Entlo. 2ª 08015 Barcelona. Télex: 97785 MEC.
Colaboran: Xavier Fdez. Sitjar, José Soler, Claudio Vignini, Jordi Sánchez, Daniel Fdez. Azancot, Cinta Panicello, Catalina Barceló, Paola Rossi, Giuliano Trefoloni, Rossana Gimondi, Juan Ramón Josa, Keyboard Training Española.
Corresponsales nacionales: Ignacio García, Madrid; Ana Riscal, Las Palmas de Gran Canaria; José Peña, Sevilla; M. Rivero, La Coruña; Sunsi Díez, Valencia; Ignacio Suasi, Bilbao; Virgilio B. Posada, Salamanca.
Corresponsales extranjero: Corrado Vantaggiato, Milán; Danielle Faulcau, París; Bill Boy, New York; Ber Watson, Londres.
Se solicitará control a la O.J.D.

para cargar programas

Para cargar los programas que presentamos actuad de la siguiente forma:
Conectáis el ordenador a la red eléctrica. Comprobad que todas las conexiones son correctas, introducid la cassette en la grabadora, cuidad que la cinta esté rebobinada.
Cuando en pantalla os aparezca el cursor, teclead la instrucción de carga que se indica en cada programa.
Inmediatamente poned en marcha la grabadora y automáticamente el ordenador procederá a cargar el programa.
Esperad a que la carga se haya completado para pulsar la tecla STOP de la grabadora.

EN CASO DE DIFICULTAD DE CARGA

Si tenéis dificultad en cargar el programa, he aquí algunos consejos que podrán ayudaros:
VOLUMEN. El volumen del registrador o aparato reproductor de cassettes, debe ser lo suficientemente alto.
TONO. Si el aparato reproductor de cassettes tiene un solo mando para regular el tono, éste tiene que colocarse siempre al máximo de agudos (higt). En caso de que existan varios mandos, hay que regularlos hasta obtener la frecuencia medio-alta.
AZIMUT. Para regular el azimut (grado de inclinación del cabezal de lectura con la cinta), colocar una cassette en el registrador, pulsar PLAY y regular un pequeño tornillo que hay detrás del cabezal de lectura hasta que se consiga el sonido agudo más fuerte. Es decir, el paralelismo entre la cinta de la cassette y el cabezal de lectura, debe ser lo más exacto posible. De esa forma, se obtendrá la señal fuerte y aguda que indicamos.

Juega y aprende

GOLOSO

El juego consiste en que el jugador debe guiar al hombrecito goloso, que aparece en la parte incial de la pantalla, a través del laberinto para que se vaya comiendo los caramelos que se encuentran dispersados por el mismo. Para ello, deberá utilizarse el joystick o bien las teclas cursoras. Hay que tener cuidado con el ovni que intentará matarlo y también con las paredes del laberinto.

El jugador dispone de tres hombres, que pueden aumentar si se supera la cuarta pantalla. A medida que pasa el tiempo el Bonus disminuye, si se pone negativo, al final de la pantalla restará puntos.

Para pasar de pantalla se deben engullir todos los caramelos.

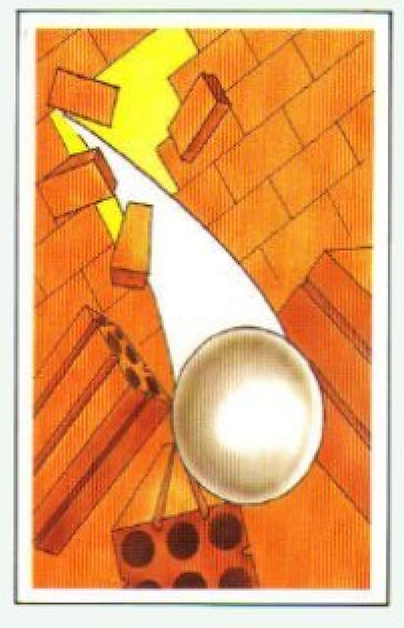


EL MURO

El juego consiste en que con una pelota se tiene que destruir un muro situado en la mitad superior de la pantalla.

Para ello te ayudará una raqueta, la cual podrá ser larga o corta según tu elección.

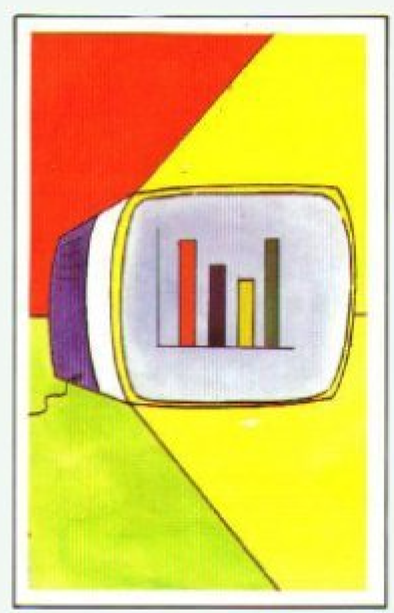
El juego termina cuando se han perdido cinco pelotas.



GRAFICOS DE BARRAS

Este es un programa que muestra gráficamente 10 barras que representan otros 10 valores.

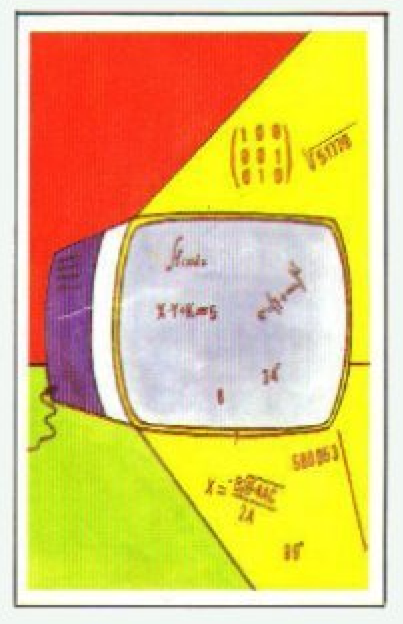
Una vez introducidos los valores de 0 a 100, nos aparecerán las barras a la vez que nos indicará a qué valor corresponde cada barra.



MATES

Programa que pondrá a prueba vuestra capacidad para resolver cálculos matemáticos sencillos, que se verán incrementados en dificultad a medida que aciertes las sucesivas preguntas. Primero hay que elegir uno de los símbolos de la operación que se desea realizar (+, —, *, %) e indicar el nivel de dificultad y la velocidad con que debemos responder, escogiendo entre 1 a 9.

Deberemos responder sin equivocarnos y en el menor tiempo posible a las 8 preguntas de matemáticas, para acto seguido continuar en un nivel superior.



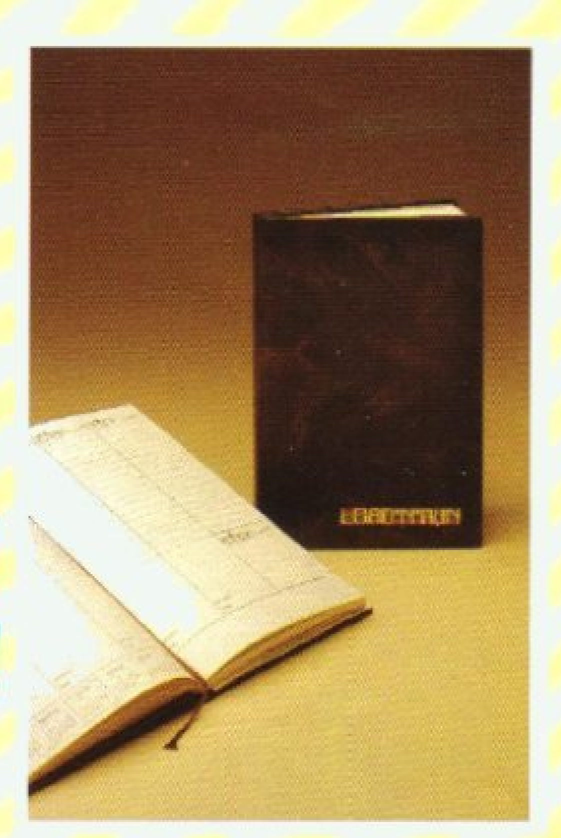


ojo!!

¡ATENCION! Siempre que salga en pantalla **FILE ALREADY OPEN** ejecutar **RUN + RETUN.**

ATENCION:

¡OTRA GRAN PROMOCION LOAD'N'RUN!



¡REGALOS PARA TODOS!

Por cada suscripción recibida durante este mes, se entregará GRATIS la «AGENDA INFORMATICA» LOAD'N'RUN 1986.
No perdáis esta ocasión para conseguirla, es imprescindible para todos los aficionados y profesionales de la informática.

DESEO SUSCRIBIRME POR:
- *12 EJEMPLARES Y 12 CASSETTES, POR 9.475 Pts. GASTOS DE ENVIO INCLUIDOS*

EL IMPORTE LO HARE EFECTIVO:
- *POR GIRO POSTAL NUM.:*
- *POR TALON NOMINATIVO ADJUNTO*
- *CONTRA REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR.*



BOLETIN DE SUSCRIPCION
LOAD´N´RUN

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO .... *TLF.* ....

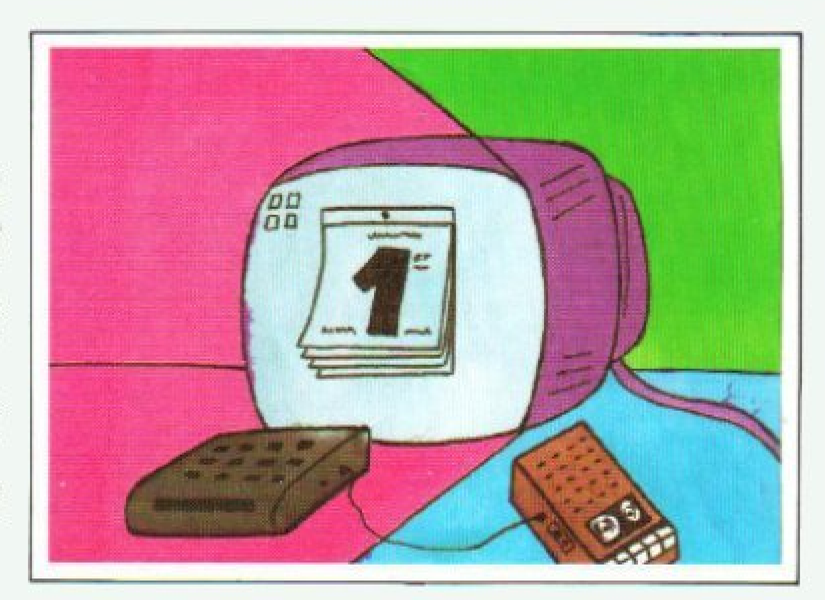
CIUDAD .... *D.P.* ....

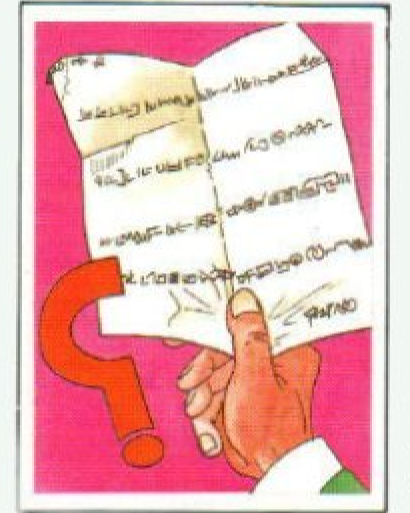
FECHA .... *FIRMA* ....

Juega y aprende

CODIGO SECRETO

Con este estupendo programa podremos mandar mensajes o guardar textos en clave, para que no pueda entender nada una tercera persona.
La misión de este programa es la de codificar y descodificar palabras o secuencias de palabras.
Una vez cargado en memoria debemos indicar con una «C» o una «D» si queremos codificar o descodificar respectivamente.
Su uso es muy sencillo: hay que introducir el texto para seguidamente obtener la clave.
Ejemplo:
Codificación: HOLA = IPMB
Descodificación: «MPBE O SVO» = LOAD'N'RUN





CALCULO DEL DIA DE LA SEMANA

Seguramente muchos de vosotros sentís curiosidad por saber el día de la semana en que nacísteis, o cualquier otra fecha que sea importante para vosotros; con este programa que os hemos preparado es muy sencillo averiguarlo, nada más tenemos que entrar el día, el mes y el año y acto seguido aparecerá el día de la semana de la fecha en cuestión.

COME-COCOS

El juego consiste en ir comiendo todos los puntos que hay esparcidos por los diversos pasillos del laberinto.
Tienes que ir con cuidado con los monstruos que te impedirán seguir tu camino e intentarán a su vez deborarte a tí.
Dispones de cuatro vidas por pantalla.
La pantalla se concluirá cuando comas el último punto.



Juega y aprende

ADIVINANZA

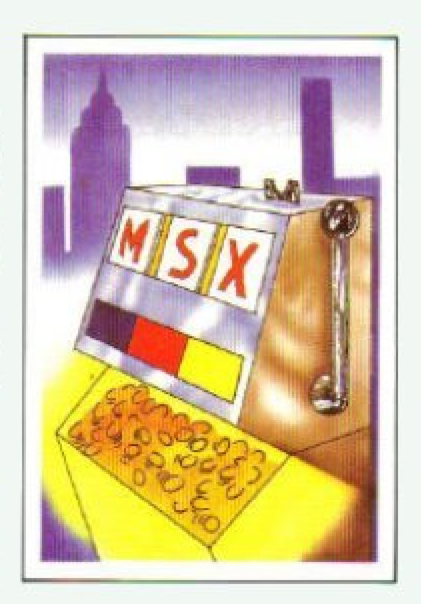
Normalmente en los programas de este estilo se trata de adivinar un número que el ordenador tiene en su memoria aquí se trata de lo contrario.
El ordenador te mostrará unas tablas de las que habrás de pensarte un número y tras unas preguntas simples como «S» o «N» para indicar si el número pensado se encuentra en una determinada columna, tu MSX adivinará el número escogido. ¡¡COGELE EL TRUCO!!.





REBOTES

En una pista rectangular aparecerán una serie de signos que deberás ir comiendo pasando por encima de ellos, ayudado por los rebotes contra la pared de la pista y unas pequeñas palas fijas que aparecerán cada vez que se pulsa la barra espaciadora.
En la primera pantalla se debe comer un solo símbolo con un tiempo máximo de ejecución, el cual, junto al número de símbolos irá aumentando a medida que se van superando las diferentes pantallas.
Si en el tiempo concedido no se han devorado todos los símbolos finalizará la partida.
La puntuación de cada pantalla es mayor cuanto menor sea el tiempo que se ha empleado en ella.



ojo!!

¡ATENCION! Siempre que salga en pantalla **FILE ALREADY OPEN** ejecutar **RUN + RETUN.**

LAS VEGAS

Si te gustan las máquinas tragaperras disfrutarás en este juego que se basa en una de ellas.
El jugador dispone de 5.000 pts. y 10 intentos en los que irá jugando.
La partida empieza pulsando la barra espaciadora.
Primero se introduce la cantidad de la apuesta acompañada de la tecla «return». A partir de este momento las figuras se ponen en movimiento y se paran una a una, cada vez que se aprieta la barra espaciadora.
Los premios son según indica la tabla.
El juego termina, una vez agotadas las 10 posibilidades o el dinero de que se dispone.

MASTER MSX

¡LA MEJOR REVISTA DEL MUNDO PARA EL SISTEMA MSX!

¡CON EL Nº 0, OBSEQUIO DE UNA CASSETTE CON FABULOSOS JUEGOS PARA TU MSX!

MASTER MSX, UNA REVISTA NUEVA, IMPORTANTE, INFORMATIVA, AMENA...

MASTER MSX, HECHA CON LA COLABORACION DE LAS MEJORES MARCAS...

CANON
MITSUBISHI
PHILLIPS
SANYO
TOSHIBA
Y OTRAS...

A FINALES DE DICIEMBRE...

¡BUSCALA EN TU KIOSKO!

El SOFTWARE a la altura de tu ordenador.

STARS, es el nuevo Software para tu ordenador. Los programas que están a la altura de tu Spectrum, Commodore o MSX, para que no desaproveches ni una sola K de memoria y puedas sacarle todo el jugo. Carga tu ordenador con STARS, notarás la diferencia.

